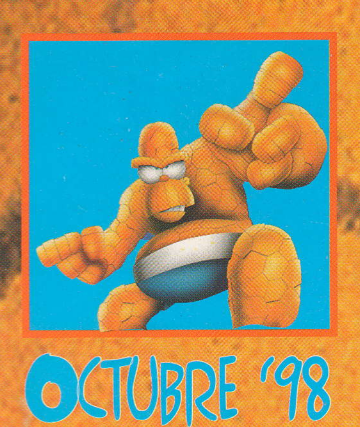


LA MOLE



GUÍA DE COMICS

OCTUBRE '98



FESTEJANDO EL 60 ANIVERSARIO DE SUPERMAN, 35 AÑOS DE AVENTURAS CON X-MEN Y AVENGERS, BASES DE LOS CONCURSOS "LA MOLE '98" RANMA 1/2, MANGA EROTICO CON U-JIN Y MAS...

CON ESTA REVISTA 2X1 EN "LA MOLE '98"

Comics • Manga • Cine • Televisión
y Todo lo que sucede en este Universo

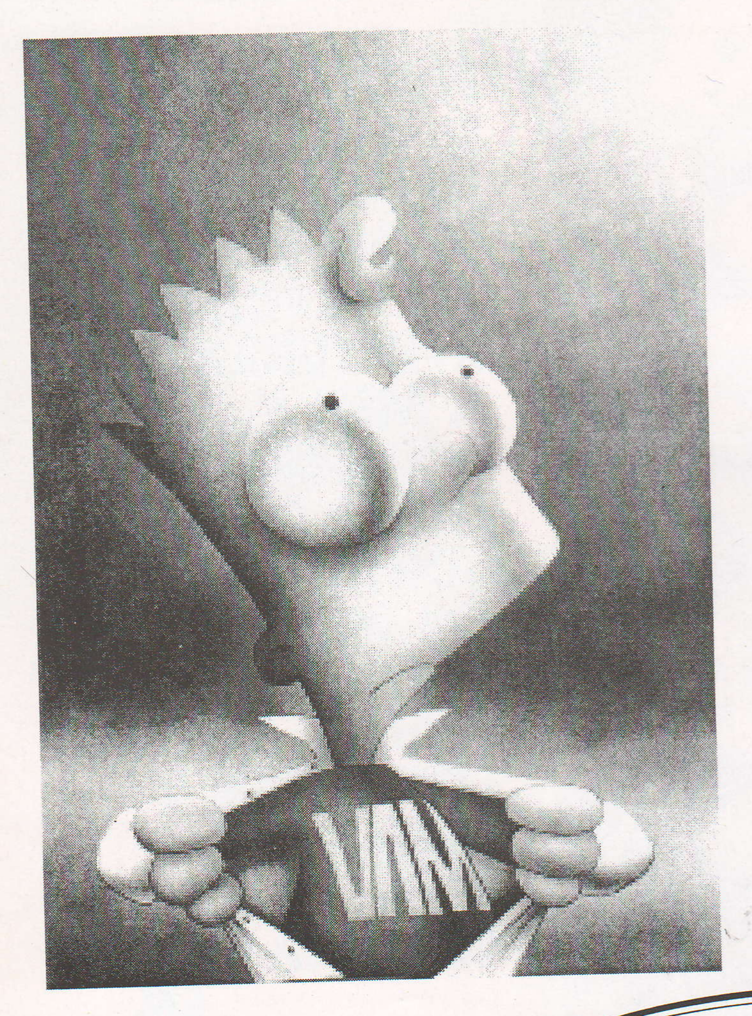






-AZO '98

Casa abierta al tiempo



Asiste a éste evento, que se realizará en la **U**niversidad **A**utónoma **M**etropolitana, plantel **A**zcapotzalco, en las instalaciones del edificio "L", en Av. San Pablo #180 Col. Reynosa Tamaulipas.

Los días 19, 20, 21, 22 y 23 de octubre de 1998 de 10:30 a 17:30 hrs.

PRESENTACIÓN



Marina (Bart Simpson) Huerta y Humberto (Homero Simpson) Vélez reunidos en el Primer Festival La Mole '96

El espacio, la última frontera, pudiera ser el límite físico de la humanidad, ¿Pero, y la imaginación, dónde queda? Esta es una de las interrogantes que el hombre a dejado a unos cuantos que la historia llama iluminados. La vida de hoy no sería concebida sin nombres como Platón, Leonardo DaVinci, Isaac Newton o el explorador de las estrellas Galileo Galilei, quienes en un sueño vieron al hombre volar.

Pero existen unos locos modernos, que nos heredaron un sinnúmero de universos a los que tenemos acceso en todo momento y en todo lugar; Richard Outcault (Yellow Kid), Jack Kirby (Captain America), Stan Lee (Spider-Man), Steve Ditko (Spider-Man también), Joe Shuster y Jerry Siegel (Superman), Bob Kane (Batman), Will Eisner (Spirit) y otros, son solo algunos de los grandes visionarios que le dan vida a revistas como la que hoy tienes en tus manos, y a quienes dedicamos la misma.

¡FIESTA! en "La Mole '97"

"La Mole, Guía de Comics" es un mundo que a partir de hoy se dedicará a entretener, informar, orientar y elucubrar, haciendo que hasta el mortal más ignorante que pretenda ingresar a este universo, tenga las nociones básicas para conocer cualquiera de las continuidades de las revistas Marvel, DC, Image y Dark horse, mínimo.

Tratando, de la mejor manera, tenerlos al tanto sobre todo lo que sucede en el medio comiquero nacional e internacional de una forma interesante y divertida. Queremos que participes y ayudes a mejorar esta guía que preparamos con muchas ganas y alegría.

Esperamos tu correspondencia con tus opiniones, críticas, dibujos, historias, preguntas y todo lo que se te ocurra, (hasta propuestas indecentes).

Tus "cuatachos" Ignacio Septién, Eddie Eynar, Ricardo Ortega y David Méndez deseamos que formes parte de éste universo lleno de FANTASÍA Y EMOCIÓN.

Nota: Cualquier error u omisión es responsabilidad del clon, cuñado o como mejor te guste llamarlo

Los amigos de "La Mole"



EL JEFE

> *La creatividad del hombre es increíblemente fantástica, y es aún más si se hereda de una persona tan creativa y hábil como mi PADRE. Gracias por tu enseñanza y por tu sabiduría*
>
> *(In-memorian).* *Ignacio Septién Rivera*



EDITORIAL

Cuando abrimos una revista, regularmente encontramos una página que marca la opinión, estado de ánimo o interés de la publicación; a pesar de todo esto que pudiera reflejarse en este escrito, siempre he creído que la página editorial solo sirve para llenar un espacio en la revista y que siempre suele aburrirnos con palabras que no entendemos, así que en esta ocasión comenzaremos de una manera diferente...

La importancia de los sueños es cuando se realizan y esto que tienen en sus manos, es tan solo un extremo de lo que la imaginación es capaz de hacer; "La Mole, Guía de Comics" no pretende que te enajenes leyendo cuentos que luego ni entiendes, ¿O a poco eres japonés? Intentamos compartir contigo un rato de esparcimiento, para que tus amigos no te agarren de bajada porque lees "cuentitos"; quien no ha escuchado aquella frase celebre: ¡No compres porquerías, si luego las revistas terminan en el baño!

Por eso, al incorporarnos a este Mundillo (con M mayúscula) y al leer ésta revista ten siempre en mente:

Esta hecha con el corazón, por gente como tú, que también ha experimentado la dificultad para conseguir sus revistas favoritas.

Estamos seguros que aquí encontrarás la respuesta a todas tus dudas en inglés, español ó japonés y si no , entonces no dejes de seguir comprando esta revista que al menos intentará divertirte. Porque ¡ES HORA DE PELEAR! "La Mole, Guía de Comics" da el primer paso y te invita a que te quedes aquí para toda una vida (ya sabrás que hacer con tus otras seis existencias)

THING © FLEER CORP / MARVEL, 1995





LA MOLE G.D.C.
DIRECTORIO

Arq. Ignacio Septién R.
Director General

J. David Méndez Jiménez.
Editor

Ricardo Ortega López.
Coordinador Editorial

Lic. Eddie Eynar Ruiz-Trejo.
Mercadotecnia y Publicidad

LA MOLE G.D.C.
Diseño

INDICE

LA MOLE: GUIA DE COMICS, Num. 1, Año 1, Octubre 1998. LA MOLE, GUIA DE COMICS, es una publicación editada por REDI Ediciones, División Revistas. Reserva de Derechos de Autor: en trámite. Prohibida cualquier reproducción total o parcial, por cualquier medio impreso, fotográfico y electrónico de los artículos aqui presentados, sin autorización expresa y por escrito de LA MOLE, G.D.C. DR. 1998

NOTICIAS

Este número lo comenzamos con problemas, ya que parece que el medio del comic tiene una mala racha, no solo en nuestro país, sino en todo el mundo y esto se ve reflejado en las compañías, al no tener muchos proyectos buenos.

D.C. Comics se ha casado con el estilo de *Alex Ross* y con el artista mismo, ahora publicará para el mes de noviembre una Novela Gráfica en donde observaremos desde el punto de vista de Superman, como el mítico héroe puede crear la paz en la tierra. "Superman: Peace on Earth", estará escrito por *Paul Dini*, a quien recordarán por la serie "Mad Love" para "Batman Adventures".

Superman: Peace on Earth © D.C., 1998

En tanto, después de esperas largas, por fin decidieron reimprimir la fantástica serie de "Crisis on the Infinite Earths", realizada por *George Pérez* y *Marv Wolfan* para reunir los diferentes universos que tenía la compañía antes de 1985, en TPB's (Trade Paper Backs). Como atracción principal, se mostrarán bocetos de las ideas que se tenían para la crisis y que no se llevaron a cabo, finalmete para rematar, las portadas de *George Pérez* serán entintadas por *Alex Ross.* Lamentablemente saldrán a la venta con un costo de 99.95 U.S.D. (para bolsillos pobres como verán).

Después de que Batman enfrentase a Drácula en el Elseworlds "Batman/Dracula: Red Rain", y convertirse en vampiro, acechar Gotham City durante "Batman: Bloodstrom", ahora ha llegado el momento de enfrentarse al fin en "Batman: Crimson Mist". ¿Qué pasará con el héroe después de ver la cara de la muerte eterna? Este Elseworld será escrito por *Doug Moench*, dibujada por *Kelly Jones* y entintada por *John Beatty*.

Dark Horse se une de nueva cuenta a D.C. para crear un nuevo crossover de entidades oscuras; "Batman/Hellboy/Starman", es un crossover en el que el hombre murciélago s encuentra con Starma para investigar a un héro de la edad de oro. Uno neonazis aparecen con l invención de un arma c poder místico que n pueden enfrentar y para el requieren la ayuda de u investigador paranormal quien mejor que Hellbo Esta serie de dos númer será realizada magi tralmente por *Mike Migno* (creador de Hellboy) *James Robinson* (escrit regular de Starman).



Batman/Starman © D.C.
Hellboy © Mike Mignola

Image tiene serios problemas con los lectores, desafortunadamente los títulos que debería producir, los tiene detenidos y en vez de eso esta sacando recopilaciones de los ya publicados.

Marvel en estos momentos festeja a lo grande el 35 aniversario de dos de sus más grandes creaciones, "X-Men" y "Avengers". Los "X-Men" se dedican en estos momentos a recordar el primer ataque de Magneto, Amo del Magnetismo y a la búsqueda del Profesor Charles Xavier. "Avengers" festeja con un enfrentamiento entre el equipo vengador "Thunderbolts", en impactántes números colección, que incluyen los siguientes títul "Thunderbolts" #22, "Avengers" #12 vol. 3, "Capta America/Citizen V '98", "Thor" #7 y "Avengers: Und Siege".

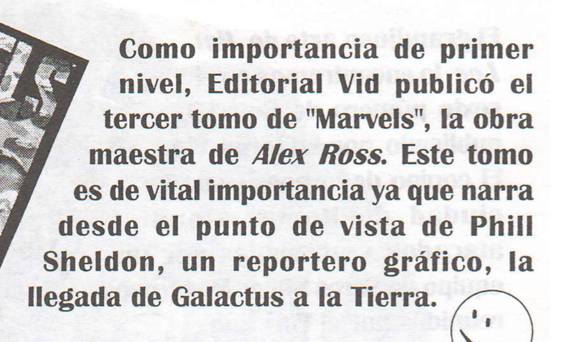
Silversurfer © Marvel Comics

Bill Tucci, creador de "Shi" y quien viniese a Méxi durante la *Conque '98*, realizará un juego de bata al estilo de "Star Wars: X-Wing Fighter", en el c ilustrará los "Battlebooks" (Libros de Batallas) Por cierto, no se vayan a perder los capítulos "Silversurfer" que esta trasmitie do Fox Kids y olviden seguir la saga de Onslaught que actualme publica Editorial Vid.

Spider-Man © Marvel Comics

Nos leemos el mes que entra y recuerden escribirle Molero, aceptamos cualquier comentario o sugeren a Camino a Cantera #28, Col. La Mesa. C.P. 14420 México D.F.

LO MAS (+) RECOMENDABLE Y LO MENOS (-) RECOMENDABLE DEL MES

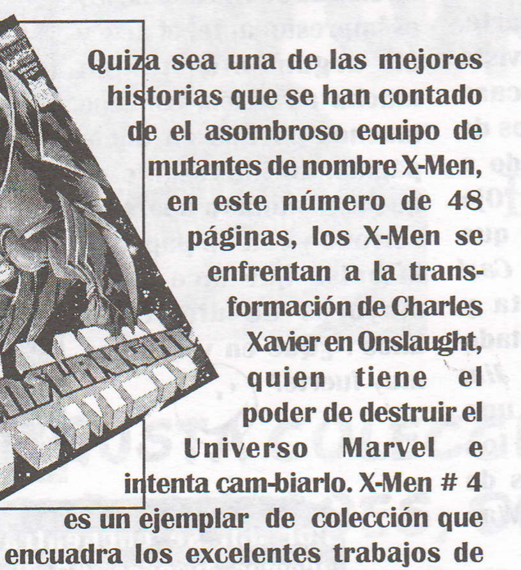


Como importancia de primer nivel, Editorial Vid publicó el tercer tomo de "Marvels", la obra maestra de *Alex Ross.* Este tomo es de vital importancia ya que narra desde el punto de vista de Phill Sheldon, un reportero gráfico, la llegada de Galactus a la Tierra.

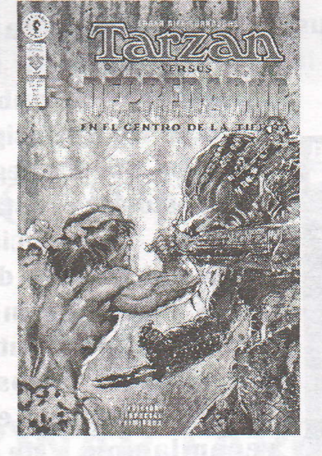
Batman #281 contiene la octava parte de la maxiserie de 17 episodios de "Cataclismo", en donde la prisión de Blackgate es destruída por el temblor y Batman tiene que detener a los prisioneros que han armado un motín. Todo esto y más en un especial de 48 páginas.

"Ranma 1/2" #4, publicado por Toukan Manga, no ha alcanzado la calidad necesaria de nuestro mercado, ya que existen otras revistas a la venta que con mejor papel, impresión y a color que tienen el mismo precio, la llevan de calle.

sin embargo no esta tan tirada a la basura como algunos creen, porque hay que decir que entre el número uno a éste hay un gran trecho.



Quiza sea una de las mejores historias que se han contado de el asombroso equipo de mutantes de nombre X-Men, en este número de 48 páginas, los X-Men se enfrentan a la transformación de Charles Xavier en Onslaught, quien tiene el poder de destruir el Universo Marvel e intenta cam-biarlo. X-Men # 4 es un ejemplar de colección que encuadra los excelentes trabajos de *Adam Kubert, Scott Lobdell* y *Mark Waid,* entre otros.



"Tarzán versus Depredador", es un obra de arte realizada por creadores de la talla de *Walter Simonson*, un exceléntе argumentista que ha trabajado por mucho tiempo en las diferentes compañias existentes, entre sus trabajos más importantes se encuentran "Thor" y "Fantastic Four". *Lee Weeks* completa el cuadro con su genial movimiento en los dibujos. "Tarzan vs. Depredador" es un tomo de colección que no te puedes perder.



Continúa en la siguiente página...



LA MOLE, GDC

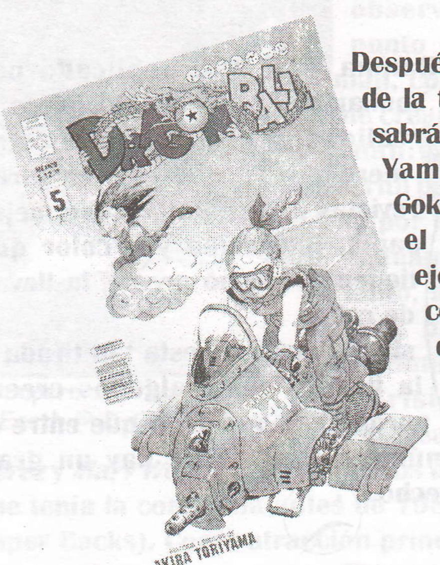




El grandioso arte de *Jim Lee* lo encontramos en el sexto número de Gen 13, publicado por Editorial Vid. El equipo de jóvenes visita la ciudad de Roma, siendo atacados y atrapados por un equipo de Seres Super Poderosos reunidos por el Vaticano.



El tercer tomo de J
escrito por *Gr*
Morrison y dibuj
por *Oscar Jimé*
nos hace hincapié
la realidad de
sueños.
El tomo incluye
números 8 y 9
JLA.

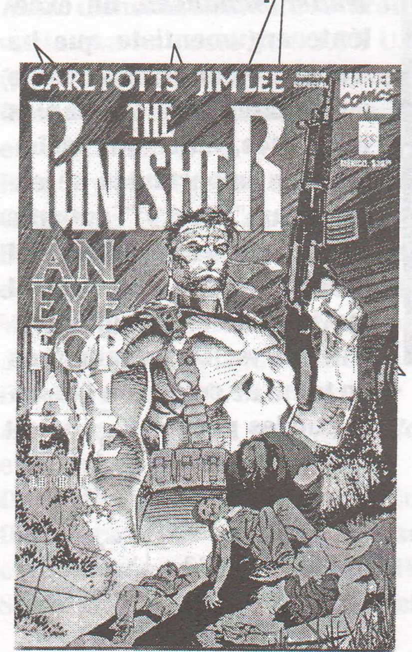


Después de ver los capítulos de la televisión, seguro ya sabrás que en éste número Yamcha se enfrenta a Goku. Consideramos que el precio de éste ejemplar no coincide con la calidad interior del mismo, así que el puntaje para ésta revista es de...

Por fin, el gran secreto a voces es revelado. ¿Porqué Charles Xavier se convirtió en Onslaught? La respuesta la encontrarás en éste número que corresponde a "Wolverine" #104, cortesía de *Larry Hama, Val Semeiks* y *Chad Hunt.*



Por fin la justicia esta de nuestra parte, después de la desaparición de la revista Punisher, que publicara editorial Vid a principios de los años 90, ha llegado a los puestos de revistas "Ojo por Ojo", un especial que reune los talentos de *Carl Potts* como guionista y dibujante, siendo entintado por el ahora famoso *Jim Lee*. Este especial es una recopilacion de los primeros tres números de la serie "Punisher: War Journal".



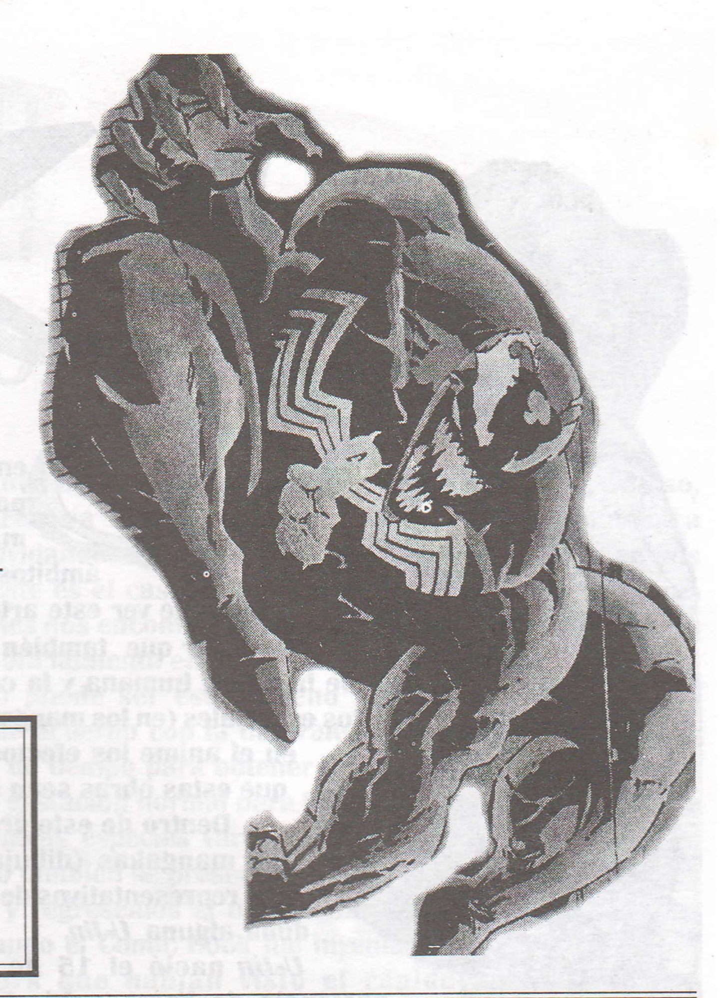
La calidad de Witchblade #5 es impresionante, el arte y el argumento tienen mucha atracción, contiene muchos pin-ups en doble página. Lo interesante es que éste número apareció cerrado y con un papel en la bolsa que dice "para mayores de dieciocho años". ¿Qué en verdad es muy fuerte?



Por ahí se encuentran circulando además, Avengers #5, Superman #296, Spawn #35, Simpson comics #45



VENOM COMICS



COMICS, PLAYERAS, TARJETAS,
MANGA, ANIME, SOUNDTRACKS
DE TUS SERIES FAVORITAS Y
TODO LO RELACIONADO CON EL
UNIVERSO DE LA FANTASÍA.

PLAZA ORIENTE LOCAL G-14
AV. EDUARDO MOLINA 1623
TEL: 757-03-02



COMICS EL TIGRE

BOLIVIA #75 LOCAL "F"
CENTRO.

SI TE GUSTA COLECCIONAR TARJETAS DE SUPERHÉROES, DEPORTES Y MÁS.

NO LO DUDES Y

BUSCANOS.



U-Jin

Por J. David Méndez J.

Dentro de los diversos géneros que existen en el manga (y por consiguiente en el anime), sin duda alguna, uno de los mas populares en muchos ámbitos, es el Hen-Tai. Sin embargo, fuera de ver este arte con malos ojos, hay que reconocer que también es un arte, ya que el control de la figura humana y la combinación de dibujos y efectos especiales (en los manga las luces y las sombras, en el anime los efectos electrónicos), hacen que estas obras sean dignas de admirarse.

VISIONARY © U-Jin, 1995

Dentro de este gran universo, uno de los mangakas (dibujantes de mangas) mas representativos de este género es sin duda alguna *U-Jin.*

U-Jin nació el 15 de Junio de 1959 en una provincia de Yamaguchi, Japón, llamada Ube; su talento despuntó desde sus primeros trabajos a principios de los ochentas, que publicó la editorial Kodansha, su estilo en estas entregas era mas bien arcaico, el cual con el tiempo se volvió mas comercial y estilizado; con esta forma de impregnar de sentimiento y acción sus obras, además de su característico sentido del humor, *U-Jin* logró traspasar las fronteras de su natal Japón.

Sus obras mas importantes son:

- "Diario Escolar" (Konai Shashei) . Serie de cinco volúmenes con diversa historias de ambiente escolar.
- "Mi goloso papá es el superchef" (Kyukioku no chef wa oishinbo papa). Serie de cinco tomos en las que las historias principales giran alrededor de un chef justiciero que ayuda bajo contrato a chicas en apuros.
- "Frogmen" . Cinco volúmenes que parodian a la serie de las Tortugas Ninja.
- "Angel" . Ocho tomos que cuentan las desventuras de Yosuke, un joven estudiante obsesionado por las chicas guapas.
- "Visionary" . Ocho volúmenes en los que desfilan diversas historias con situaciones humorísticas en las que uno de los ingredientes principales son las "relaciones humanas".

VISIONARY © U-Jin, 1995

Por ahora solo puedo decirles que *U-Jin* vive actualmente en Shonan, Japón disfrutando de sus éxitos y pensando en nuevos proyectos.

Les dejo algunas ilustraciones de este gran autor para que juzguen y se decidan a leerlo (solo si eres mayor de edad, ¿eh?)

VISIONARY © U-Jin, 1995

VISIONARY © U-Jin,

LA MOLE, GI

¡SUPERMAN!

UNA HISTORIA DE LOS 30's

Por: Eddie Eynar R-T.



ABUELO SIMPSON © MATT GROENING
DIBUJO REALIZADO POR MARTÍN

Cuando aparece un producto, evento o personaje exitoso, parecería que la regla general es iniciar la polémica "olvidando algunos datos clave", principalmente en sus orígenes, éste es el caso de Superman. Es así como en algunas publicaciones nos encontramos que fue creado en 1933, en otras en 1934 y oficialmente en 1938, las tres fechas son correctas... ¿Qué como puede ser eso?, bueno pues la explicación es la siguiente: de acuerdo con la naturaleza, un alumbramiento lleva un periodo de tiempo para obtener un producto, de tal forma un proceso de gestación normal para los seres humanos es de nueve meses, en otras especies varía, incluso hasta los veinte meses. Ese proceso también se presento en nuestro héroe, pero vayamos por partes y regresemos el tiempo hacia principios de los años treinta, cuando el Comic Book fue inventado por unos ejecutivos de New York que habían visto el rápido ascenso de sus publicaciones, pero que a finales de la misma década se enfrentaban a su primera gran crisis que aparentaba llevar a la naciente industria al fracaso total, sin embargo, la tablita de salvación la dieron dos chicos de Cleveland con un personaje que se había salvado del basurero gracias a la visión de un audaz editor.



Jerry Siegel y Joe Shuster

En 1933 cuando todavía en Cleveland se encontraban estudiando la secundaria *Joe Shuster* y *Jerry Siegel*, trabajaban juntos en el periódico de la escuela, al mismo tiempo y como buenos aficionados a la Ciencia Ficción, comenzaron a escribir y a ilustrar historias ellos mismos, que a la larga decidieron vender a sus compañeros, imprimiéndolas en el mimeógrafo de la escuela, es precisamente en este momento que nace cronológicamente la primera versión de Superman, aunque no tenía nada que ver con el personaje que hoy en día conocemos; así publicaron el tercer número de "The Reign of Superman" ("El Reino del Super-hombre", la traducción la encontraran en éste mismo número). Una historia de Siegel sobre un hombre con poderes mentales acrecentados, que justificaba su maldad con el título de científico maligno, haciéndose llamar "profesor", de acuerdo a los relatos de Ciencia Ficción tan en boga por esos años. La ilustración mostraba a un hombre calvo flotando sobre una ciudad futurista que representaba para sus habitantes una amenaza persistente. Por ese entonces en los Estados Unidos, la radio alcanzaba sus primeras grandes audiencias y en el cine, una productora conocida como R.K.O. (Radio Keith-Orpheum) conmovía al público de las grandes

Superman © D.C. Comics

Continúa en la siguiente página...





Segunda versión de Superman por Jerry Siegel y Joe Shuster

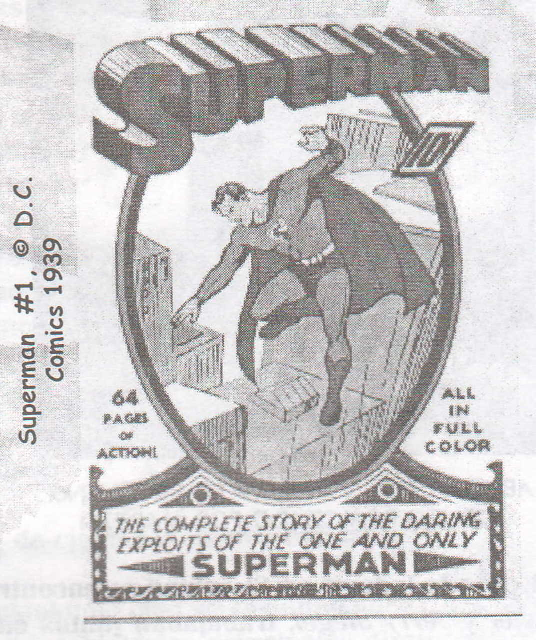
salas con el primer monstruo de las pantallas, "King Kong".

Cuando la pareja de *Siegel* y *Shuster* vieron publicado un número de la revista "Fun Comics", decidieron que la suerte estaba hechada e irían a buscar una oportunidad con los editores de esa revista, pero antes tenían que terminar la escuela.

En ese mismo año, con la ilusión juvenil que representa iniciar una nueva aventura, surgió una segunda historia de Superman, que fué diseñada para Comic Book con frase publicitaria, portada y precio, llamándose "A Sciencie Fiction Story in Cartoons... The Superman... The Most Astouding Fiction Character of All Time" ("Una Historia de Ciencia Ficción en Dibujos... El Superhombre... El más asombroso personaje de ficción de todos los tiempos). Esta nueva versión de Superman había sufrido un cambio radical, ya que el personaje fue cambiado de villano a héroe, en vez de ser calvo, éste tenía cabello, además aparecía de cuerpo completo y su campo de acción había cambiado de tiempo, donde lucharía contra el crimen en las calles de la ciudad; otro punto fue el que presentaba en la portada a un hombre más parecido a un equilibrista o gimnasta, desnudo de la cintura para arriba; el precio que sus autores habían estimado era de diez centavos. Hoy en día muchos de los aficionados a las historietas, siguen escribiendo y dibujando sus propias creaciones e incluso les ponen portadas; pues de esa manera fue que "los chicos de Cleveland" crearon esta versión, sin embargo nunca llego a publicarse y hoy, de ésta historia solo se conserva la portada. Pero la versión



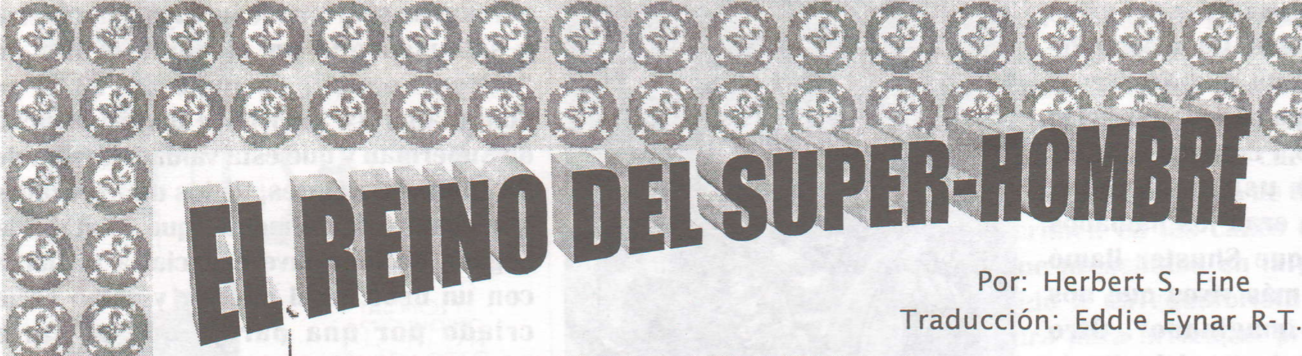
Superman © D.C. Comics



Superman #1, © D.C. Comics 1939

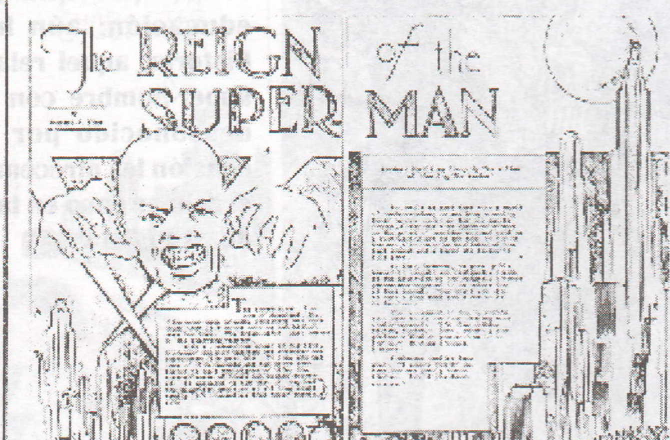
actual que conocemos de Superman nació una noche de 1934, cuando *Siegel* tuvo nuevas ideas durante un lapso de insomnio. Este es el momento que divide a los puristas de los aficionados, puesto que si se ve rigurosamente su creación, esta se da en 1933, pero si se busca encontrar el nacimiento del personaje de capa, rojo y azul, entonces es 1934 el año de su nacimiento, aunque su aparición oficial sea mucho despues. Al día de hoy, la leyenda cuenta que Superman fue concebido en 24 horas, a diferencia de sus versiones previas, el nuevo personaje cambio sus orígenes al espacio exterior, *Siegel* decidió que sería

Continúa en la siguiente página...



EL REINO DEL SUPER-HOMBRE

Por: Herbert S, Fine
Traducción: Eddie Eynar R-T.

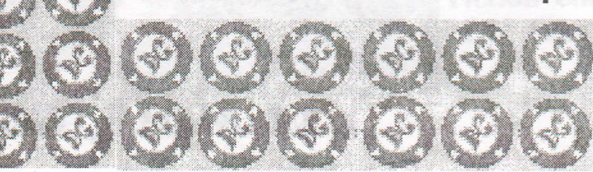


Primer Superman, por Jerry Siegel y Joe Shuster en 1933. La historia fue escrita por Siegel, pero la firmo con el nombre de Herbert S. Fine.

¡La fila para reunir alimentos!
Es una fila para abatidos, criaturas sin suerte que se encontraron con una vida de desocupación y llena de amargura.
¡La fila para recibir alimentos!
Es el último resorte para los vagabundos hambrientos. Mientras tanto, con una sonrisa despectiva en su rostro, el Profesor Smaley miraba pasar la fila de miserables desafortunados ante él. Él, quien provenía de una familia rica y que nunca forzó su cara a los rigores de la vida, pareciéndole que la miseria de esos hombres era merecida. A él le parecía que la ambición de todos ellos era insignificante, aún pudiendo levantarse fácilmente de su terrible ruina. Pero mientras los veía con su inmensa lástima, estaba ocupado explorando sus caras, buscando minusciosamente en cada hombre un murmullo. Repetidas veces, con el brazo extendido, parecía poner su mano en el hombro de alguno de los hombres, pero siempre vacilaba en el último momento, dejando pasar la fila. Por último, de cualquier manera, el buscaba en cada uno de ellos su desesperación y resignación, llamándole la atención las personas con la ropa hecha pedazos que pasaban ante el en esos momentos, preguntándoles -"¿Qué les parecería si ustedes disfrutaran de una mejor comida y ropa nueva?"-.
Pero el resentimiento que los vagabundos llevaban estaba muerto en su cara, lo que a Smaley le pareció un precio alto, pese a lo cual ellos respondían -
"No encontramos nada mejor que esto señor"-, entonces con un aire misterioso se volvía a cuestionar -¿Qué quieren que haga por ustedes?... ¡Nada malo espero!"-, y sin recibir respuesta, el Profesor Smaley prometía sonriendo maliciosamente -"Yo les aseguro que mi intención es puramente humanitaria, por si lo dudan........"



Superman conoce por primera vez a Lois Lane, por Jerry Siegel y Joe Shuster. Superman #1

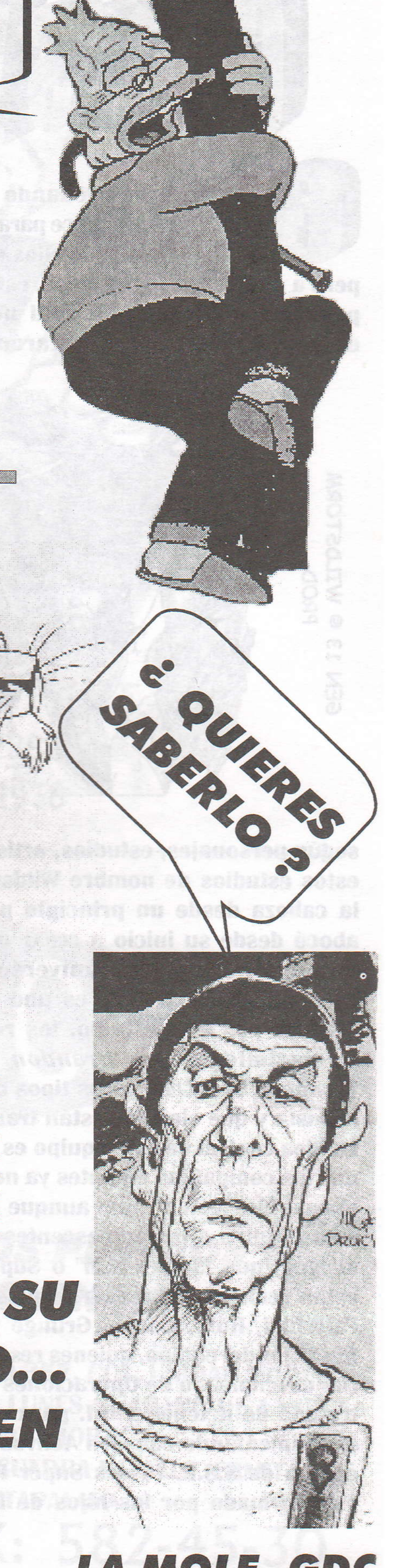




¡ VENGAN A AYUDARMEEEEE!...

¿ QUE TIENEN EN COMÚN ESTOS TRES PERSONAJES ?...





¡SU VOZ!
¡SU VOZ!
¡SU VOZ!
¡SU VOZ!
¡SU VOZ!
¡SU VOZ!

ASÍ ES



QUIEN LES HA PRESTADO SU VOZ POR MUCHO TIEMPO... Y LO PODRÁS CONOCER EN

LA MOLE '98

LA MOLE, GDC



Genes y Generaciones

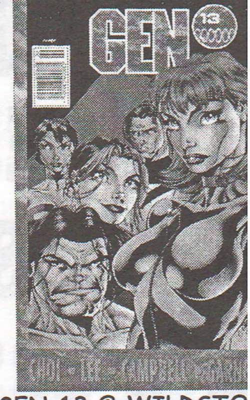
Por Ricardo Ortega

Generalmente cuando un artista deja una compañía, lo hace para ser contratado en otra y un número de ellos se separó de MARVEL, pero a diferencia de los otros, éstos formaron una muy pequeña empresa, a la cual nombraron IMAGE; en donde por cierto se realizarón algunas divisiones,

GEN 13 © WILDSTORM PROD.

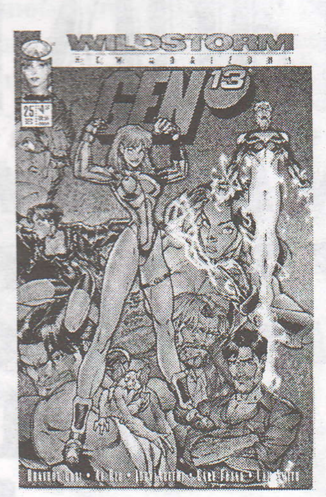
según personajes, estudios, artistas etc. Uno de estos estudios de nombre Wildstorm, llevado a la cabeza desde un principio por *Jim Lee*, se abocó desde su inicio a crear una nueva línea de superhéroes y el universo en donde se desarrollarían. GEN 13 es uno de los equipos creados por este estudio, los responsables de su nacimiento son *Brandon Choi*, *J. Scott Campbell*, *Jim Lee* y otros tipos que dieron sus puntos de vista y que siempre están tras bambalinas.

La idea central de este equipo es mostrar una frescura que las compañías gigantes ya no tienen, tal y como es el caso de "X-Men", que aunque estando al día, ya no esta dirigido a los adolescentes como a un principio, al igual que "Spider-Man" o Superman, ya que ahora están realizados para un público más maduro. Caitlin Fairchild, Roxy, Bobby, Grunge y Sarah son el grupo fundador del equipo, quienes rescatados por Jack Lynch (un ex-empleado de Operaciones Internacionales), han tratado de detener a O.I. para que no puedan seguir experimentando con Gen Activos y evitar que creen su equipo de S.S.P. (Seres Super Poderosos). El equipo esta formado por los hijos de la generación 12 que han sido eliminados o trabajan para O.I., pero ¿Que es todo este rollo de las generaciones?. Resulta que una fracción gubernamental estaba dedicada a la creación de S.S.P., de donde por cierto salió el famoso equipo TEAM 7 (o Gen 12), pero no pudieron controlarlo, la generación 12 logró escapar y tener descendientes, GEN 13, los cuales posteriormente también fueron atrapados y una serie de tratamientos intentar lograron adelantar la manifesta de sus poderes. Para continuar sus aventuras Maggie y Ethan han unido a ellos, Ethan tam es Gen Activo mientras que Ma es ayudante de Jack y solo fun de apoyo al equipo para infiltracio La idea de GEN 13 no es mala embargo toma muchas de características de "X-Men" de la dé de los ochentas, pero eso no importante, tal vez es lo que de este comic atracti interesante, ya que de al manera podría tomar el pap la siguiente generación X qu supo tomar y no han podido lograr realmente Generation X



GEN 13 © WILDSTO PROD.

GEN 13 © WILDSTORM PROD.



GEN 13 © WILDSTORM PROD.

LA MOLE, G



LA MOLE '98

27, 28, 29, 30 de noviembre y 1o de diciembre de 1998

Gimnasio Olímpico "Juan de la Barrera"

Av. División del Norte No. 2333, esquina Av. Río Churubusco, Colonia General An



2o CONCURSO DE ILUSTRACIÓN

TEMAS: Collage, colección de dibujos, recortes y materiales relacionados con temas de personajes de comics, manga, películas de ciencia ficción, terror y fantasía, dragones y dinosaurios; dibujados o pegados a una superficie rigida de cartón o madera con bastidor de 1.20 por 1.20 mts. Para formar un cuadro o diseño. Técnica libre y color.
Cupo limitado a 50 trabajos.

2o CONCURSO DE MODELISMO

TEMA: Robots, clásicos, de manga y futuristas; tamaño: 1.50 mts. Hasta 2.50 mts. De altura.
Técnica libre y a color, de preferencia utilizar materiales reciclables, opcional la utilización de luz y movimiento.
Cupo limitado a 25 trabajos.
PARTICIPANTES: podra participar el público en general, mexicanos y mayores de 18 años, única categoría, profesional.
INSCRIPCIÓN: Los interesados deberan inscribirse enviando por vía fax, nombre dirección, edad, ocupación y teléfono.

FECHA LIMITE DE INCRIPCIÓN : 16 DE OCTUBRE DE 1998 O CUANDO SE CUMPLA CON EL CUPO (Lo que ocurra primero).

La entrega de trabajos sera el día 26 de noviembre de las 10:00 a las 14:00 hrs., la premiación será el día martes 1o de diciembre a partir de las 16:00 hrs. Y la devolución será éste mismo día después de la premiación.

Todo esto se llevará a cabo en el GIMNASIO OLÍMPICO "JUAN DE LA BARRERA" ubicado en Av. División del norte No 2333 Esq. Av. Río Churubusco, Col. General Anaya.

PARA INFORMES E INSCRIPCIONES UNICAMENTE CON LA MOLE AL TELÉFONO/FAX 5-90-09 55.

GRAN CONCURSO DE DISFRACES

TEMA: Personajes de comics, manga, historietas, películas, ciencia ficción y fantasía.
Unica categoria profesional, podrá participar el publico en general, mexicanos y mayores de 18 años.
Se tomará en cuenta la creatividad del participante y la originalidad del disfraz.

Las inscripciones serán el 27 de noviembre de las 10:00 a las 14:00 hrs, y la premiación el dia martes 1o de diciembre en el GIMNASIO OLÍMPICO "JUAN DE LA BARRERA".
Informes al tel/fax 5-90-09-55.

1 er ENCUENTRO DE ARTE URBANO GRAFFITTI.

TEMA: comics o personajes de películas de ciencia ficción, caricatura, manga e historieta y fantasía.

TÉCNICA: Libre aerosol, cupo limitado a 50 trabajos, los equipos de trabajo se conformarán de 3 participantes y deberán traer su material (latas, mascarillas, válvulas, etc.), los trabajos se realizarán en un espacio de 2.44 x 2.44 mts. (tablaroca).
"El PROGRAMA DE TARJETA CAUSA JOVEN PROPORCIONARA LAS MAMPARAS"; entregar boceto en SERAPIO RENDÓN No 76, Col. Sn. RAFAEL, DEPTO. DE TARJETA CAUSA JOVEN o COMUNICATE AL 5-46-24-75.

CONVOCATORIA: REVISTAS INDEPENDIENTES

Podrán participar las revista mexicanas independientes que se inscriban antes de 15 de octubre de 1998, enviando vía fax: nombre, dirección, teléfono, edad y ocupación (serán equipos de 4 participantes como máximo).
A cada revista o grupo independiente se le proporcionará un espacio de 3 x 2 mts. Con mamparas, una mesa, cuatro sillas y cuatro gaffetes.

BASES DE INSCRIPCION:

Enviar datos por fax y compromiso de adornar el espacio que se les asigne, utilizando mantas, stand up, modelos o escenografía.
Cupo limitado a 10 grupos.
NOTA: Solamente se les otorgará el lugar a los grupos que cumplan con las bases.

CONVOCATORIA: DIBUJANTES INDEPENDIENTES:

Podrán participar únicamente dibujantes mexicanos, mayores de 18 años que se inscriban enviando vía fax: nombre, dirección, teléfono, edad, ocupación antes del día 15 de octubre de 1998.

BASES DE PARTICIPACION:

Todos los dibujantes que se inscriban deberán presentar un trabajo que consiste en hacer un dibujo de "LA MOLE" a tamaño natural con su estilo (1.80 mts. de alto), sobre base de cartón rígido.
El trabajo se entregara el día 26 de noviembre de 1998 de 10:00 a 14:00 hrs. En las instalaciones del GIMNASIO OLÍMPICO "JUAN DE LA BARRERA ".
Cupo limitado a 25 dibujantes.
NOTA: Solamente quedarán inscritos los participantes que cumplan con los requisitos. En caso de sobre inscripción, se llevará a cabo una selección de trabajos.
TEL/FAX: 5-90-09-55

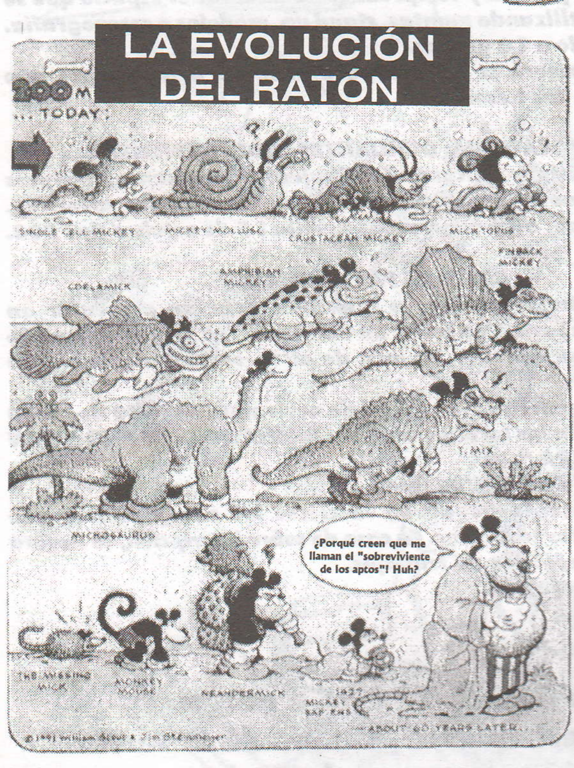
ENTRADA GRATIS a personas discapacitadas, "jóvenes de la tercera edad", niños menores de 5 años, personas con disfraz 2 x 1.
Jóvenes con su tarjeta CAUSA JOVEN (actual y con foto) 2x1
Horario del evento 9:30 a 20:00 hrs.
Taquilla de 9:00 a 19:00 hrs.



LA MOLE, GDC

MONITOS

LA EVOLUCIÓN DEL RATÓN



TM Y © WILLIAM STOUT

¿Quién dice que como puras porqueríaaagghhh?!...

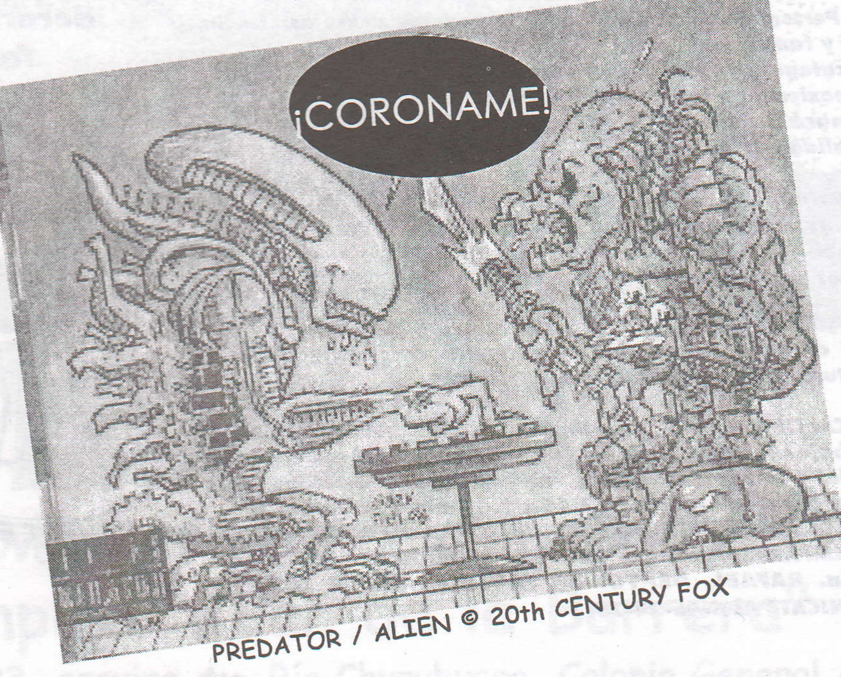
¡COFF, COFF, COFF!

HOMER SIMPSON © MATT GROENING / ALIEN © 20th CENTURY FOX / DIBUJO REALIZADO POR MARTÍN LÓPEZ

HOMERO BOND EN SOLO PARA TUS "OJOTES"



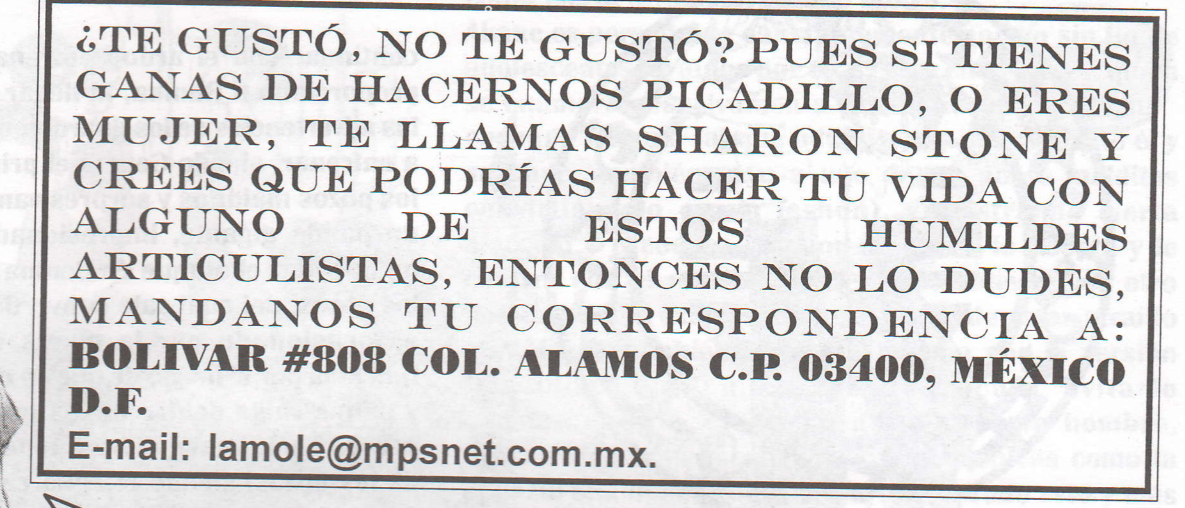
HOMER SIMPSON © MATT GROENING
DIBUJO REALIZADO POR MARTÍN LÓPEZ



PREDATOR / ALIEN © 20th CENTURY FOX

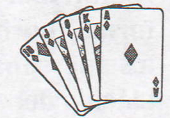
LA MOLE, GDC

LA PÁGINA DE LAS CARTAS


¿TE GUSTÓ, NO TE GUSTÓ? PUES SI TIENES GANAS DE HACERNOS PICADILLO, O ERES MUJER, TE LLAMAS SHARON STONE Y CREES QUE PODRÍAS HACER TU VIDA CON ALGUNO DE ESTOS HUMILDES ARTICULISTAS, ENTONCES NO LO DUDES, MANDANOS TU CORRESPONDENCIA A:
BOLIVAR #808 COL. ALAMOS C.P. 03400, MÉXICO D.F.

E-mail: lamole@mpsnet.com.mx.

ESTAMOS ESPERANDO TUS



¡NOSOTROS SÍ LAS LEEMOS!



No hay censura y tus $"&#©: + @ü también serán publicadas (no las mencionaremos por su nombre porque Gobernación nos clausura), pero no lo dudes, aquí tienes cuates que compartiremos tu afición.

¡AGUAS CON RANMA!

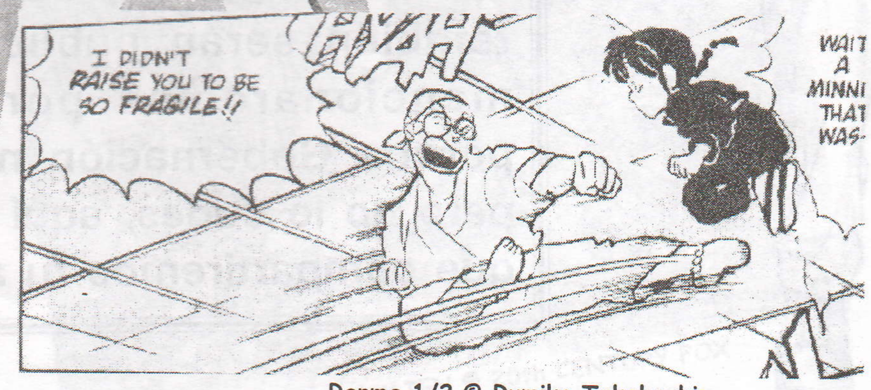
POR ANTONIO SÁNCHEZ S.



Ranma 1/2 © Rumiko Takahashi

Una de las series más populares del momento es "Ranma 1/2", pero ¿medio qué?, ¿ 1/2 hombre, 1/2 mujer, 1/2 panda, 1/2 padre. 1/2 gato, 1/2 enamorada, 1/2 testaruda, 1/2 pato, 1/2 distraído? O simple y sencillamente medio enredado y divertido.
Esto es solo parte de la ingeniosa historia que Rumiko Takahashi ha creado en torno al galán de galanes, Ranma, su padre Genma, su asediada prometida Akane y un sin fin de personajes que fuera de lo común le rodean.

Pretexto:
¡Agua!, simplemente agua, agua mágica surgida de los pozos malditos encontrados en un antiguo campo chino llamado Jusenkio.
La historia toma forma a partir de que Ranma y su padre Genma, en travesía por el continente asiático, visitan China para continuar con el arduo entrenamiento que Genma le proporciona a Ranma, al llegar a Jusenkio, ignorando las advertencias de los guardianes del lugar comenzaron a entrenar, siendo Genma el primero en caer a uno de los pozos malditos y sorpresivamente se transforma en un panda gigante, impresionado por la sorpresa no logra evitar el ataque de Genma y Ranma cae a otro de los pozos, del cual sale convertido en mujer. Todo esto es ocasionado por la magia de los pozos, la cual funciona por el hecho de que en cada pozo murió alguien y el que caiga dentro de los pozos se convertirá en la persona o animal que haya muerto dentro de cada uno de los pozos, siendo el agua caliente el único método conocido para revertir el proceso, pero solo hasta que toque el agua fría con la cual se revertirá de nuevo el hechizo.
Gracias a éste creativo pretexto, Rumiko ha logrado reunir una variedad de personajes que cambian de forma, normalmente por otros personajes, acoplados a su personalidad, aunándole el que mantienen el estilo clásico del anime y el manga como las artes marciales llevadas a la exageración, escenas finamente eróticas, cambios repentinos de actitudes dentro de los personajes y los rostros y estructuras fuera de los común pero bien definidos. Mezclando acertadamente ideologías antiguas y modernas, Ranma se ve involucrado sentimentalmente con Akane Tendo, ya que los padres de ambos (Genma y Shoun) los comprometieron en matrimonio en contra de su



Ranma 1/2 © Rumiko Takahashi



voluntad, pretextando ser de la misma edad, mientras que Nabiki y Kasumi (hermanas de Akane) resultan ser de uno y dos años mayores que Ranma respectivamente. Aparentemente ni Ranma ni Akane aceptan estar de acuerdo con dicha determinación, sin embargo, en más de una ocasión ambos han mostrado tanto preocupación como cierta atracción de uno a otro.

Akane es perseguida constantemente por un sin fin de adolescentes atraídos por ella, entre ellos Ryoga, quien se enamora obsesivamente de ella al salvarle de su enemigo Ranma, (al que odia, ya que por culpa de él y su padre también cayo a uno de los pozos malditos convirtiéndolo en un lechón), y mostrando cierta afección y preocupación por él, Akane lo adopta y le bautiza con el nombre de Pe-Chan. Tatewaki es otro personaje que extrañamente, además de estar atraído por Akane, también, siente lo mismo por la versión femenina de Ranma, quien procura evitarlo constantemente, sin embargo, aún como hombre, Ranma suele ser asediado por lindas chicas como la peliazul Shampoo, Kodashi, Ukyo, etc. Todo esto y más le da forma a la serie mas extraña y divertida de nuestros tiempos. Con más de cuatro películas, más de tres OVAS, su serie en manga de donde se tomó la idea para realizar la serie animada, la cual tiene acerca de 6 temporadas y hasta su videojuego por Nintendo, Ranma se convierte en otra muestra de las posibilidades ilimitadas de la creatividad, que aún pueden lograrse dentro del medio de la fantasía y el entretenimiento.



PLATICANDO CON...



Por Ricardo Ortega
Introducción de Eddie Eynar

Es para "LA MOLE, GUÍA DE COMICS" un gran placer iniciar esta sección de entrevistas denominad "PLATICANDO CON..."precisamente con uno de los dibujantes más importantes de México, que ha constituid ante todo, una base de integración para el talento nacional. Él es *Oscar González Loyo*, heredero del gra talento de su padre *Don Oscar González Guerrero* de reconocido prestigio internacional (¿Recuerdan acaso "Hermelinda Linda"?). En fin, el caso que nos ocupa hoy, es la plática sostenida por nuestro compañero *Ricard Ortega* en casa del artista. Juzguen ustedes qué tan bueno es como entrevistador o mejor disfruten con las respuestas de *Oscar*, quien cosa aparte, integra un plan bastante interesante para generar escuela entre los jóvenes talentos ...COMENZAMOS:

PLATICANDO CON...
OSCAR GONZÁLEZ LOYO.

—Ricardo Ortega (R.O.): ¿Cuándo empiezas con "Karmatron" y porqué "Karmatron"?.

—OSCAR: Con "Karmatron" empecé en 1978 como idea, cuando yo estaba dibujando la sección de "Aprende a Dibujar" en "Capulina" y paralelamente estaba empezando hacer unas secciones de ocultismo para la revista "Oculto" en la cual, había una historieta esotérica y me la dieron. Fuimos a New York a visitar las editoriales, llagamos Marvel y a muchas más a pedir trabajo. Nos dimos cuenta que nuestra área, el dibujo de humor, la caricatura, muchos piensan que es más fácil que el dibujo de superhéroes, pero si ven ustedes, hay miles de dibujantes de superhéroes y hay pocos de caricatura. En ese entonces, yo quería hacer aventuras esotéricas con robots y todo. Empecé con "Sascuna el Maya" la cual llevé a las editoriales y dijeron que estaba muy elevada y que no les gustaba, total que se concretó hasta 1982, no la quería nadie y se quedó un poco dormida la idea, pero me dijeron que rebajara el contenido, que lo hiciera mas entretenido y de ahí salió "Karmatron", pero nos dimos cuenta que superó a "Sascuna" conforme fue creciendo, a la gente le gustó lo esotérico y me pedían cosas mas complicadas, total que ya están a la par en cuestión de contenido, y fue hasta 1985 o 1986 que dijeron que harían "Karmatron", pero por lo regular todas las revistas que yo he trabajado se tardan un año en realizarce, desde que te dicen —mañana sale la revista—, al mes que entra empiezan a decirte —no, para el mes que entra—, y en 86 salimos con "Karmatron", con una editorial independiente llamada Medios Especializados que producía "Colosos de la Lucha Libre", a principio iba a ser de Televisa, porque la persona que la editaría, *Flavio Acevedo*, trabajaba en la XEW, y con Televisa hacía lo de Followme y todo ese tipo de cosas, pero su socio dijo que metiéramos unos robots porque estaban de moda los "Transformers", mis robots no se transformaban, de echo, lo pongo en la historieta, eran así como están, pero me obligaron a que los transformara, aunque casi nunca los hago, pero era la única condición para poder publicar. Quedamos de acuerdo. Pero ¡oh sorpresa! Canal 13 sacaba a los "Transformers", entonces Televisa ya no quizo, y Medios Especializados la sacó independientemente. Así duramos

karmatron © Oscar González L.



karmatron © Oscar González L.

dos años y como no se vendían las grandes cantidades, pero no porque no gustara, sino por el boicot que hubo siempre contra las revistas independientes, no las distribuían. Nosotros queríamos seguir manteniendo la revista, hasta que logramos su autofinanciamiento. Con lo que se ganaba, se cubrían los gastos de producción, con las ganancias, intentábamos sobrevivir, estuvimos así durante los seis años que "Karmatron" estuvo en los puestos de periódicos. Después pasamos a la modalidad de Novelas Gráficas, también independientemente, pero fue el mismo problema.

—R.O: ¿Por qué eliges el tema esotérico para "Karmatron"?

—OSCAR: Pues es que aquí, casi todos los del grupo de Kaboom, estamos locos. No, lo que pasa es que yo he tenido muchas experiencias muy fuertes a nivel esotérico, todas esas experiencias las transmito en "Karmatron" a nivel indirecto, porque si dijera todo lo que me ha pasado , sería con *Jaime Mausan* en Tercer Milenio, tantas y tan fuertes experiencias, que si se las contara, sería una historieta a nivel contacto; y "Karmatron" está planeado para eso, para transmitir todo lo que estas personas vienen a informar.

—R.O: El personaje principal es "Karmatron", pero ¿cuál es la función de "Los Transformables"?

—OSCAR: Antes se iba a llamar "Karmatron y los guerreros Kundalini", pero siempre me han gustado los robots, yo hice muchos desde los cinco años, tengo los bocetos de Unicornio, por ejemplo, y desde entonces se me quedó la idea de publicarlos, ahora ya los integré a "Karmatron" y la intención era crear varios personajes para que de "Karmatron" salieran muchos universos, actualmente tengo 225 personajes, de los cuales se pueden hacer historias alternas.

—R.O: Manejas varias culturas en la historieta, investigas etc. ¿Por qué?

—OSCAR: Yo siempre he sido apasionado de la cultura maya, y cuando estaba haciendo "Sascuna", me fui como tres años al Museo de Antropología a investigar a la biblioteca, pero no me incliné por el lado antropológico, ya que antropológicamente la cronología de los Mayas está equivocada, se cree que los Mayas son después de Cristo, pero son de mucho antes; por lo que son culturas milenarias, existen muchas cosas que los antropólogos no entienden, niegan la parte espiritual de la arqueología, y la arqueología la tienes que ver por el lado espiritual o vas a fallar en muchas cosas, entonces, de eso se trata "Sascuna" y de ahí salió "Karmatron".

—R.O: ¿Qué otros trabajos has realizado aparte de "Karmatron"?.

—OSCAR: Empecé con "Capulina" y "Cepillín", bueno, mi primer trabajo fue en una pollería dibujándoles una gallina. En Macc División Historietas hacía los pasatiempos en las revistas de los "Cuatro Fantásticos" y varias de Marvel, después fue "Insólito" y "Oculto", las revistas esotéricas. Hice ocho números de "Los Chuclu", pero nada más salieron a la venta cuatro, junto con el equipo con que hice "El Hijo del Santo" y "Karmatron". Mi papá entró a trabajar en EGEA y se les ocurrió a *Jaime Flores* y *Germán*, —que ahora están en Toukan Manga— hacer "Parchis". Así fue durante tres años, después de ahí, ya se concretó "Karmatron", y paralelamente hice cosas para Estados Unidos.

karmatron © Oscar González L.



¿Qué habrá hecho Oscar para trabajar en Estados Unidos? Éso lo sabremos en la segunda parte de nuestra plática, ya que como podrán ver, a Oscar, así como le gusta dibujar, también le encanta el "rollín"** y la verdad, a ésto, todavía le falta un "restorán"***. Por eso, los esperamos en el siguiente número, donde tendremos la conclusión de este ameno disparate

Nota: a Ricardo ya se le borró la rayita... del pantalón

*Estas palabras no existen, pero si quieren saber su significado en el más puro caló son:

*Rollín: Parloteo, hablar amenamente sin parar.

**Restorán: Resto, harto, mucho, bastante, un montón.



El Hijo del Santo

35 AÑOS DE AVENTURAS

Por Ricardo Ortega



Avengers, © Marvel Comics

Durante toda la historia de los comics en los Estados Unidos de Norteamérica, hay dos grupos de superhéroes que han sido muy representativos, *Avengers* y *X-Men*, dos de las fuerzas más poderosas en lo que a héroes se refiere.

Si no por casualidad, estos dos equipos aparecieron el mismo año, ambos de las mentes de los mismos creadores y en el mismo mes se publicaron por primera vez.

Pero tenían una gran diferencia, *The Avengers* era un equipo formado por seres superpoderosos que por circunstancias distintas habían adquirido poderes. En primer plano se encontraba *Iron Man*, quien gracias a una armadura de su misma creación poseía la capacidad de volar, super fuerza, rayos de luz, etc., además de que en su alter-ego de Antony Stark, un playboy millonario, y dueño de las empresas Stark, tendrían la capacidad monetaria para hacer funcionar a un equipo de tal magnitud. *Thor*, el poderoso dios del trueno, sería la causa de la unión de éste poderoso equipo, ya que al combatir al su medio hermano *Loky*, los demás héroes se le unirían y así forman a este grupo de choque. *Henrry Pym, alias Ant-Man* (Hombre Hormiga), es un científico y que gracias a las partículas Pym, descubiertas por él, es capás de reducirse al tamaño de un insecto. *Wasp* (Avispa), esposa de *Hank Pym*, es la mujer que le da el toque femenino al equipo. Finalmente y no por eso menos importante *Hulk*, es el integrante con más poder, su alter-ego es *Bruce Banner*, un científico que realizaba experimentos con radiación gamma y se expuso a ella al tratar de salvar la vida de un chico llamado *Rick Jones*, que se encontraba dentro de área de pruebas, adquiriendo la extraordinaria fuerza del gigante de jade.

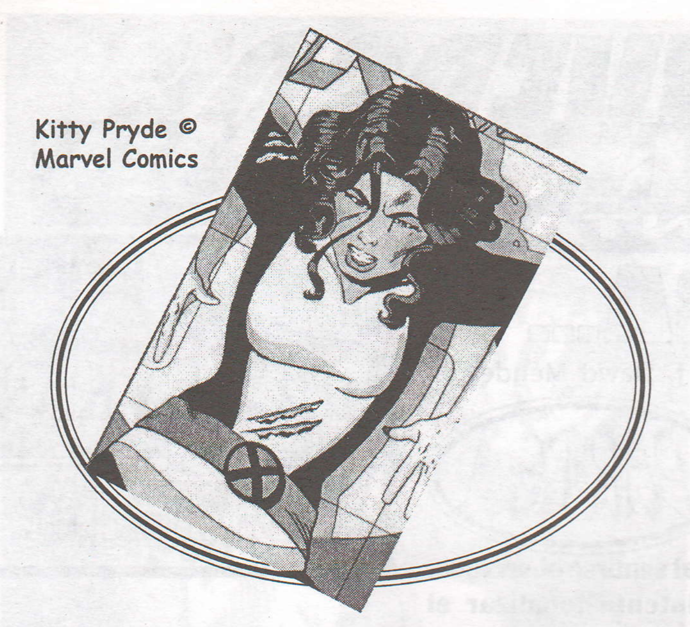
Es de vital importancia decir que el miembro más respetado y que se ha mantenido activo dentro del famoso equipo es *Captain America*, quien se les uniese en el número cuatro, al ser encontrado detrás de la mansión de los *Avengers* congelado después de haber caído al océano Ártico a finales de la Segunda Guerra Mundial, y al despertar en una nueva época se quedo con los *Avengers* para seguir con su trabajo en contra de la injusticia.

Avengers #1, © Marvel Comics, 1963 por Jack Kirby y Stan Lee



Avengers #1 vol 2, © Marvel Comics, 1998 por George Pérez

LA MOLE, GDC


Kitty Pryde © Marvel Comics

En cambio, *X-Men* es un grupo de mutantes, para que sea más claro, gente que nace con poderes aunque estos no aparezcan desde su nacimiento. El planteamiento de estos asombrosos héroes era muy diferente a los *Avengers*, ya que estos jóvenes fueron reunidos para que aprendieran a utilizar los poderes que la naturaleza les había otorgado para el bien de la humanidad.

Es así como *Charles Xavier*, un mutante con poderes mentales y quizá el más poderoso en su rango, apoyado por su fortuna, funda una escuela para jóvenes dotados, siendo su primer estudiante, *Scott Summers* alias *Cyclops* (Cíclope), quien tiene la capacidad de lanzar un plasma bastante destructivoa través de sus ojos, pero es incapacidad de controlarlos y para ello tiene que utilizar unos lentes de rubí de cuarzo, los cuales contienen la energía.

Warren Worthington III era el siguiente, la naturaleza le otorgó alas con las cuales podía volar a grandes velocidades, su nombre de batalla dado por el *Profesor Xavier* fue *Angel*.

Bobby Drake era un joven impetuoso, su poder consiste en convertir la humedad a su alrededor en hielo, creando una capa de éste que lo cubre, así que se le nombro *Iceman* (Hombre de Hielo).

Henrry McCoy, alias *Beast* (Bestia), a principio solo tenía la habilidad extraordinaria de un gimnasta, una gran fuerza, agilidad y velocidad, pero al intentar encontrar una forma para eliminar el gene que le dió sus habilidades mutantes, provocó que le saliera cabello de color azul en todo el cuerpo, creando así una bestia de verdad.

Jean Grey sería la última estudiante de este primer grupo (aunque fue la primera en ser contactada) , se le nombro *Marvel Girl* (Chica Maravilla), sus habilidades mutantes son mentales, su capacidad para mover objetos a larga distancia, crear escudos telequinéticos, la convirtieron en uno de los personajes más valiosos del equipo.

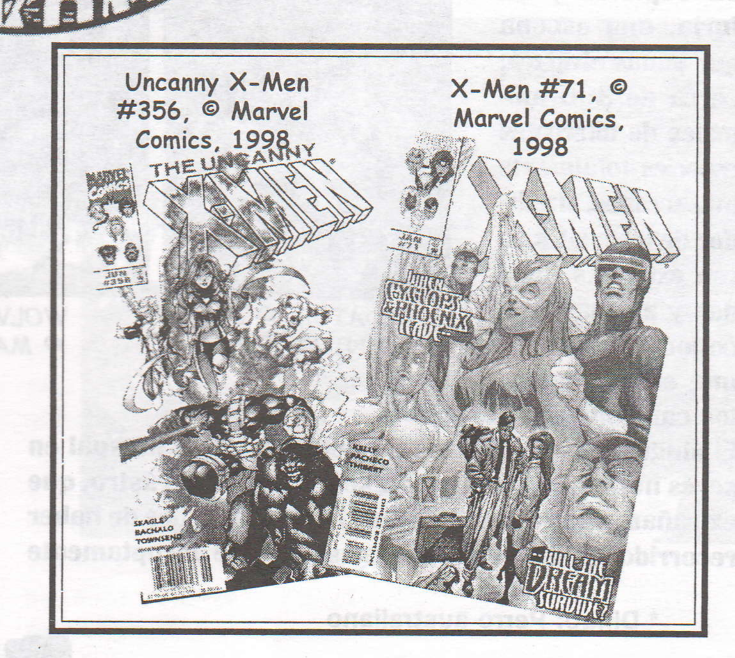
A raíz de estos dos títulos que surgiesen el septiembre de 1963, han aparecido un sin fin de personajes ya sean mutantes o super-hombres, sin embargo la presencia de los mutantes ha sido la más impactante dentro del Universo Marvel, ya que ellos representan a todas aquellas razas que por ser distintas, el hombre odia, y claramente esta dicho en algunos de sus más celebres eslogans, "Odiados por un mundo que quieren proteger", o "El hombre teme a lo que no conoce".

X-Men y Avengers © Marvel Comics, 1996

Para finalizar solo queda agradecer a *Stan Lee* y *Jack Kirby* por estas dos excelentes creaciones las cuales cumplieron en septiembre de éste año 35 años de existencia, títulos que han cambiado la manera de leer comics durante su corta vida.

Y como diría el grandioso *Stan "The Man" Lee...*

Excélsior



Uncanny X-Men #356, © Marvel Comics, 1998

X-Men #71, © Marvel Comics, 1998

OTROS UNIVERSOS

PRESENTA :

COMO UNA FIERA...

ALIENS VS PREDATOR VS WOLVERINE

PARTE 1

Por J. David Méndez J.

Es primavera, en esa zona boscosa al sur de Australia, los animales que son parte de una misma cadena conviven y evolucionan; pero hoy los visita un cazador muy singular, ya que es el más hábil de su especie en estas tareas y sin embargo, nunca ha matado por diversión; sus amigos lo llaman, *Logan*.

A través de la espesa maleza, este hombre ha seguido el rastro de un dingo* durante más de dos horas; por fin ha llegado el fin de la cacería, el can se encuentra a escasos 25 metros de su seguidor, éste casi lo toca, pero se detiene, ya que sus sentidos incrementados captan un extraño olor a 2700 metros hacia el sudoeste, además del olor de carne rasgada y vísceras; *Logan* corre entre la vegetación para descubrir que es lo que causa ese hedor tan extraño, sin embargo al llegar al punto designado, solo encuentra una visión que enciende su espíritu y su furia, una escena que jamas olvidará; cerca de 300 animales de diferentes especies totalmente masacrados, alrededor de los cuales se ven extrañas pisadas y aromas desconocidos; pero ni una sola señal de los causantes de tal terror.

El singular cazador con una determinación inusual en seres normales, comienza a seguir el nuevo rastro, que extrañamente se desplaza muy rápido, después de haber recorrido 75 kilómetros, *Logan* se detiene abruptamente al sentirse observado, intenta localizar el punto donde se encuentra su vigilante, sus sentidos aumentados le revelan el olor y la respiración sincronizada de su seguidor, pero no ve nada en su rededor; intempestivamente unas ramas explotan sobre su cabeza y "algo" lo empuja; el mutante rueda sobre sí e intenta incorporarse con dificultad, cuando un nuevo golpe lo lanza por sobre una colina; al tratar de salir de su sorpresa y localizar a su oponente, siente en su espalda un filo que desgarra su piel.

- ¡Bien tipo, quienquiera que seas! ¡Es a muerte! Grita *Logan* hacia el cielo.

Al instante escucha un sonido similar a un rugido como respuesta y un disparo láser da a pocos milímetros de su pie izquierdo, ágilmente salta hacia el punto de donde provino el disparo, solo para recibir un impacto del aire; sin embargo este contacto le sirve para poder calcular el tamaño de su contrincante y reafirmar su esencia; es en ese momento cuando se percata de la laguna que hay cerca. *Logan* se sienta en el césped, cierra los ojos y respira profundamente; los sonidos y olores son captados por sus sentidos en silencio, escucha el

PREDATOR © 20th CENTURY FOX



WOLVERINE © MARVEL



ALIEN © 20th CENTURY FOX

* Dingo: Perro australiano



PREDATOR © 20th CENTURY FOX

masticar de un koala a 400 metros al noreste y la respiración agitada de una kanguro dando a luz hacia el sur, casi a 3500 metros; huele la savia de una planta de eucalipto a 200 metros y la lama de la orilla del lago, todo esto que percibió en milésimas de segundo se ve interrumpido por un silbido en el aire que le denota un movimiento abrupto; su perseguidor se ha lanzado sobre él por encima de su hombro derecho, el hombre en quietúd calcula, se incorpora e intercepta a su agresor, utilizando su propio impulso para lanzarlo al agua. *Logan* ve el chapoteo de su enemigo, al cual le enseña sus colmillos al tiempo que saca sus garras retráctiles del dorso de sus manos, haciendo gala de su sobrenombre, *Wolverine*; se lanza contra el extraño ser, que entre chisporroteos y chasquidos empieza a hacerse visible.

WOLVERINE © MARVEL

Empieza una feroz lucha entre nuestro conocido mutante y el ser, que se deduce ahora es de otro mundo; tal vez un cazador, tal vez una presa nada indefensa o un guerrero, sin duda, un *Depredador*.

Wolverine arremete contra el pecho del ser, éste le saca el aire con un golpe en el estómago, ambos se golpean gruñendo, ninguno da ni pide cuartel, *Logan* cae sobre una roca, quedando aturdido, el inmenso ente parece que va dar el golpe final, cuando de pronto algo lo hace voltear, el *Depredador* toma al *Wolverine* del cuello, lo levanta y lo lanza hacia adelante, el *X-Man* ve con asombro como de entre el follaje surgen seis extrañas criaturas, oscuras y salvajes, grandes, de largas colas y exoesqueleto externo, otros *Aliens* con no muy buenas intenciones; parece que no son del mismo bando de su otrora agresor.

- ¿Serán del mismo planeta? - se pregunta *Wolverine*

Pero esta cuestión pasa a segundo termino cuando *Logan* se da cuenta que estas criaturas se van a enfrentar... ¡y el esta enmedio!...

Como puedes ver en esta sección trataremos historias de personajes conocidos en situaciones que no hemos visto hasta ahora, protagonizando relatos que tal vez nadie ha imaginado; si tu has tenido una idea de algo así, puedes mandárnosla para que la publiquemos; por ahora solo nos resta decirte que no te pierdas la continuación de esta primera entrega (y a estos personajes en sus respectivas editoriales)



ALIEN © 20th CENTURY FOX

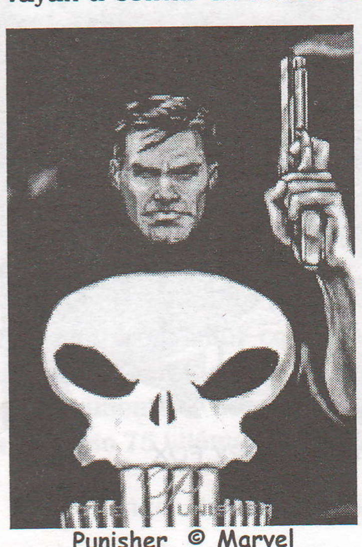
LA PEDRADA

Por: Ricardo Ortega
David Méndez
Eddie Eynar.

A finales del presente siglo ha surgido una tendencia a desaparecer las tradiciones y acabar con los mitos, solo hay que mencionar a "Batman", "Punisher" y más recientemente, El Zorro; ésto no se limita a este mercado cinematográfico comiquero; en nuestro país, en una tienda de comics que ya es "clásica", Comiscaste, existía hasta hace poco el fanzine "La Hoja", que era editada y diseñada por nuestro amigo *Ricardo Cachoúa*, el cual por "equis" razones (que si sabemos cuales son, pero no viene ahora al caso) salió de dicha tienda y fueron rápidamente remplazados (*Cachoúa* y su publicación), no sabemos quien es el que ocupa el lugar de *Ricardo*, pero en lugar de "La Hoja" salió en Comicastle una "guía" que en vez de informar, desinforma.

Batman © D.C. Comics

Por principio de cuentas el primer número plantea la historia del comic, sin embargo no hablan de sus inicios, comienzan con "Image"...
¡Momento!
... para comenzar a hablar de la historia de los comics, se inicia por "Yellow Kid" y no por la compañía más joven en producción de los mismos (a menos que la vayan a contar en forma regresiva).

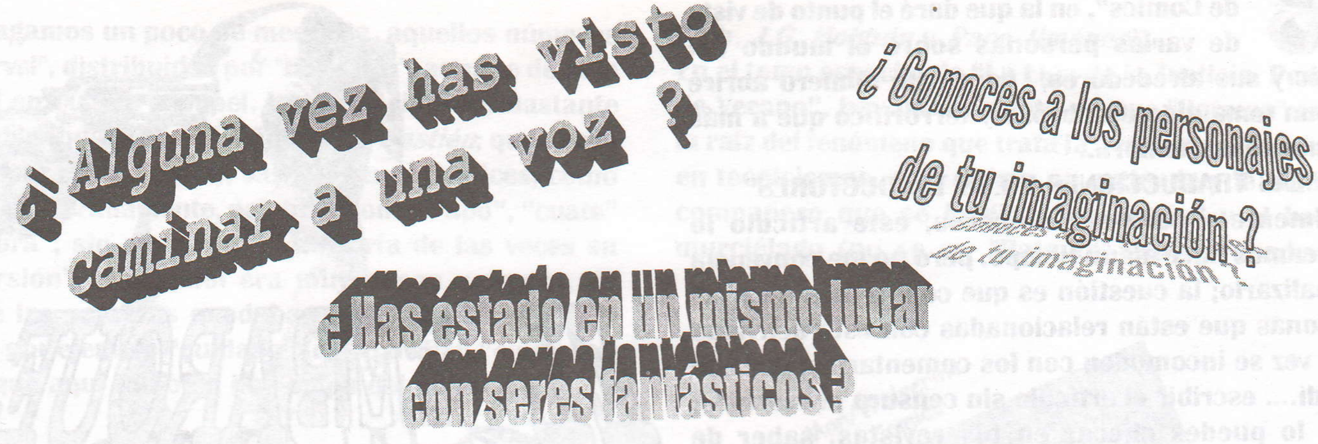

Punisher © Marvel Comics

Pero no es todo; en la misma historia de "Image", quien haya realizado el artículo (si se dice conocedor) lo sentimos, porque entonces tendremos que renunciar, ya que él sabe más que nosotros, ¡Cómo es posible que asegure que "Image" fue iniciado por *Jim Lee* y que después se le unió *Todd McFarlane*! Cuando *Todd* fue el de la idea, se lo comento a *Jim Lee* y se les unieron *Rob Liefeld, Mark Silvestri, Whilce Portacio* y *Erik Larsen* (¿regresión?).
Para continuar y dejar de despedazar a este cuate (o más bien cuates, por que tantas burradas no las puede cometer una sola persona); más adelante publicaron un artículo sobre anime y las definiciones de las palabras más usadas en el medio de los ojos rasgados (que por cierto, según él, dichos productos son tebeos japoneses, ¡Jolines Carmencilla!Esto sí que esta pega'o!); tomó como fuente "Videoguía Manga", libro de la colección "Serie B", de editorial Midons, de España, que por cierto tiene algunos errores, transcribió literalmente hasta los puntos de las "íes", sin corregir dichos errores, dejandonos al extremo de que todos nosotros hemos llegado a dudar de si la tierra es redonda.

¡Ay Caramba! Estos cuates no se miden.

Bart Simpson © Matt Groening

No podemos creer que gente así, que no sabe siquiera de que esta formado el aire que respira, se otórgue (o le otorguen) la capacidad de escribir con seguridad lo que es o no es de este medio, sin importarle investigar antes, o mínimo, corregir lo que no sabe...
¿Qué sigue?
¿Un artículo sobre el color de la capa azul blanquecino de "Superman"?
¿O tal vez uno sobre la "X" de los mutantes y la de los archivos, que son la misma corporación? ...
Por que será que E S P E C I A L M E N T E en nuestro querido país siempre existen entes divagantes que se creen aquello del "síndrome de las películas viejitas", donde si es argentina... hablan en "argentino" o si es española... hablan como baturros y si es en inglés LO INVENTAN, terminando por quedarse mudos; en fin, señores si estamos en M É X I C O (por que no es Estados Españoles Japoneses) y pretendemos comunicarnos, bien valen entonces los: "aigan", "bájemos", "vístes" y otros, pero ¡POR FAVOR! ¡NO INVENTEN! En México hablamos de historietas y cuando mucho de comic, pero no me confundan al lector



¡Si tu respuesta es NO!

Esta es tu oportunidad para ingresar al mundo de la fantasía...

Si lloraste en la boda de Superman, te diviertes como china con las caricaturas japonesas, te sientas frente a la tele desde las 5 de la tarde, te das cuenta que la voz de dos personajes diferentes suenan igual y quieres conocerlos en persona...

...no te preocupes lo único que tienes que hacer es llenar los siguientes requisitos.

* ser mujer
* Tener más de 18 años
* Ser agradable
* Una gran personalidad

Ven y participa con nosotros en el grupo de edecanes de "La Mole '98". Comunícate al 590-09-55 o al 753-57-05 de 10:00a 20:00 hrs. de Lunes a Viernes, antes del 25 de Octubre.



Cupo Limitado.

Valor Curricular con constancia.



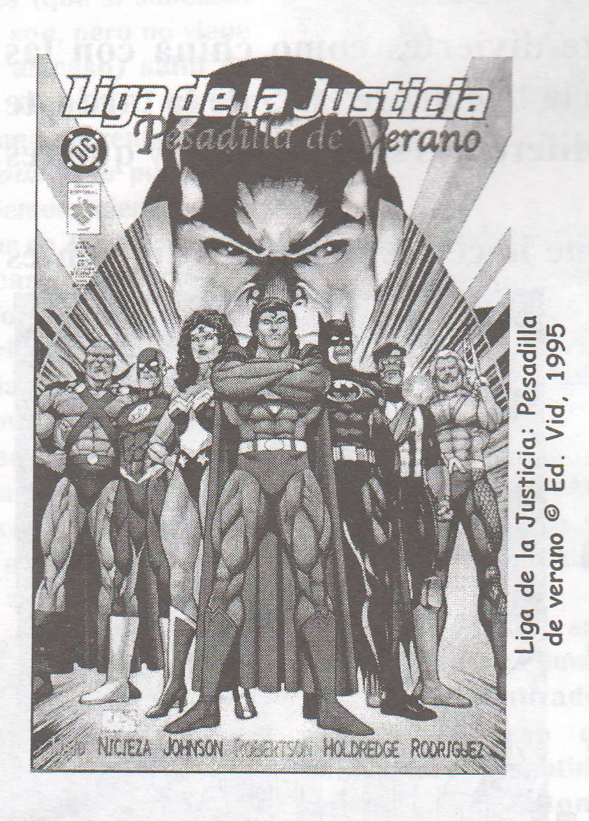
Por José David (Keemo) Méndez Jiménez

Bienvenidos a esta sección de "La Mole, Guía de Comics", en la que daré el punto de vista de varias personas sobre el mundo del comic y sus alrededores, para este número abriré con un tema algo escabroso y terrorífico que a más de uno causa temor....

"LAS TRADUCCIONES Y LOS TRADUCTORES"

Realmente y para ser sinceros, este artículo lo platicamos hace algún tiempo, pero no me convencía el realizarlo; la cuestión es que conocemos a varias personas que están relacionadas con esta actividad y tal vez se incomoden con los comentarios; por ello decidí.... escribir el artículo sin censura ni reservas; esto lo puedes checar en tus revistas, saber de quienes hablo y yo me libro de cualquier culpa (sin embargo podrás encontrar algunas iniciales... ¡je!¡je!¡je!¡je!).

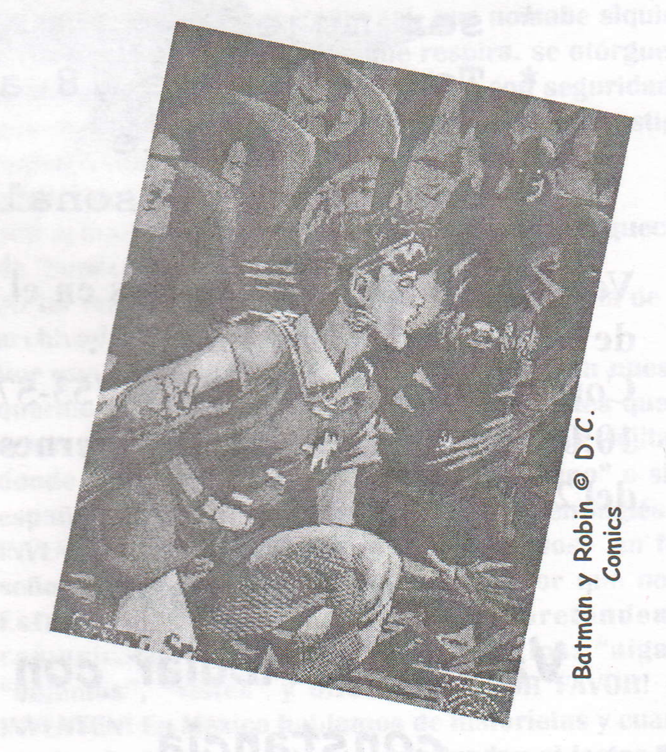
Buscando en mi comicteca partícular, mientras me disponía a disfrutar de una lectura sana y amena con mis diferentes colecciones (por que para los escépticos, ¡los comics SÍ son lectura!), descubrí que han sido varios los títulos norteamericanos que se han publicado y se publican en nuestro país, todos ellos han sido pasados por las "tijeras" y "filtros" de cada editorial; de los que mas permanencia han tenido a través de los años son los superhéroes, entre los cuales destacan "Spider-Man", "Superman" y "Batman" (los cuales actualmente publica "Editorial Vid"), en estos han desfilado varios traductores y editores, de los cuales me referiré a aquellos que abarca el espacio temporal de finales de los 80's a la fecha.



Liga de la Justicia: Pesadilla de verano © Ed. Vid, 1995

Sin duda alguna, el constante bombardeo de ejemplares que realiza "Vid" a nosotros los lectores es impresionante, ya que llegan a salir a la venta alrededor de 20 o 25 títulos diferentes al mes, con precios que van desde diez hasta cincuenta pesos, eso sin contar otros títulos que aparecen con menor frecuencia en el mercado (de donde vamos a sacar para todo ello; al menos yo no tengo dos empleos, pensión y prestamos para solventar mis colecciones).

Claro que si todas las revistas valieran la pena...



Batman y Robin © D.C. Comics



Pero hagamos un poco de memoria, aquellos números de "Marvel", distribuidos por "Intermex", aunque de baja calidad en cuanto a papel, la traducción era bastante rescatable (hecha por el señor *Remy Bastién*, que ahora andará por no se donde), salvo algunos deslices, como el usar exageradamente, palabras como: "tipo", "cuate" y "otrora"; sin embargo, la mayoría de las veces su "conversión" al español era muy buena, además, de repente las palabras quedaban mal separadas en los globos, por ejemplo "cuidado" lo separaban "cuid-ado" (claro que aquí también hay culpa del editor).

(¿Eh, *J.G. Holguín* y *Paco Jiménez*?)...
En el tomo especial de "La Liga de la Justicia, Pesadilla de Verano", hay un momento en que "Batman" explica la raíz del fenómeno que trata la aventura a "Superman" en tecnicismos, este último no entiende y le pide a su compañero que se lo diga "en inglés" y el hombre murciélago (no se si "Batman" sea retrasado o yo


Conan © Novedades
Por Joe Jusko


Spider-Man/Wolverine
© Marvel Comics

También en las traducciones de "Novedades" (Marvel), algunos diálogos eran muy acertados, pero otros salían del contexto de la historia o no coincidían; por ejemplo, en varios números de "La Espada Salvaje de Conan", traducida por *Martín Arceo*, las ciudades y personajes eran nombradas en inglés y otras eran castellanizadas; de manera similar, si en el comic original se hacia una referencia de otro número americano, ¡se colocaba esta y no la de la publicación mexicana! (culpa del editor otra vez).
El otro lado de la moneda son las tan comentadas traducciones de "Vid" (para empezar que algunas de ellas y varios de los artículos internos son realizados por personas, que cobran una miseria (si bien les va) y finalmente en el ejemplar no aparece su crédito, sino el de otra persona); aquí, en esta parte me referiré solo a algunos ejemplos concretos que ví, y a los que él traductor y editor deben poner un poco mas de atención

entiendo muy bien el inglés) se lo dice en español; en otras palabras, esta bien que se haga la traducción textual, pero por favor, ¡Que los diálogos tengan sentido y coherencia!
Otro ejemplo es en el título de Amalgam "Legends of the Dark Claw" en el primer globo, en la versión original dice "¡Black and red and white!", en la edición de Vid dice "Blanco, rojo y negro!"; ¿Tengo que decir mas? (si ya se que ellos dirán "se oye mejor", pero ni siquiera ese orden respetaron).
Pero en fin, ojalá que todas las personas tomen en cuanta estos comentarios para mejorar y no hagan oídos necios (que por cierto, hablando de eso, ¿"Roca Poca 7"?, pero eso será para otra ocasión)

UN CHICO INFERNAL

POR RICARDO ORTEGA



Hellboy © Mike Mignola

Hace no mucho tiempo, de la mente de un creativo de gran calidad, nació un nuevo personaje, muy diferente, pero en muchos aspectos, parecido a los demás personajes tradicionales, *Hellboy*. Su creador, *Mike Mignola*, es un gran artista de los comics, ha trabajado para "MARVEL" y muchas otras compañías, pero como todo artista, cree en los comics de autor; así creó a este ser de ultratumba muy parecido a los humanos, haciéndolo bajo la imagen de "LEGEND", una compañía derivada de "DARK HORSE".

Hellboy, nace cuando en la Segunda Guerra Mundial, un grupo de nazis mandados por Hitler, entra a Inglaterra y llega a las ruinas de Stonehenge. El grupo, integrado por *Von Krupt, Leopold Kurts, Ilsa Haupstein, Karl Ruprect*, otro de nombre desconocido y un brujo, eran parte de un proyecto de Hitler llamado *Ragna Rok*, el cual consistía en despertar a un ser del otro mundo. Así que con esta misión, levantarían a este ser del infierno, el cual serviría como arma al Führer para ganar la guerra. Para fortuna del planeta, el ente apareció en otro lugar, donde se encontraba un grupo del ejército Norteamericano, comandado por *Torch of Liberty* (un superhéroe de la época), el cual tenía la intención de detener a los agentes del *3er Reich*, dentro del equipo se encontraban el profesor *Malcon Frost, Trevor Bruttenholm*, y *Lady Cynthia Eden-Jones*, quienes se dedicaban a la investigación paranormal.



Hellboy © Mike Mignola

Al momento de aparecer el ser, se dieron cuenta que era un niño de color rojo y con una mano de piedra, al cual llamaron *Hellboy* (Chico del Infierno), al que educaron y transformaron en un investigador de lo paranormal.

Este personaje tuvo su primer aparición en el número 2 de *"San Diego Comicon Special"*, al igual que *"MonkeyMan and O'Brien"*. Entre sus miniseries destacan *"Hellboy: Seed of Destruction"* - en donde compartió páginas con el título ya mencionado -, *"Hellboy: The Corpse and Iron Shoes"*, *"Hellboy: Almost Colossus"*, *"Junior Halloween Special"* y más recientemente *"Wake the Devil"*, además de tener apariciones en *"Next Men"* y *"Dark Horse Presents"*. El único infortunio es que al igual que la mayoría de los títulos que aparecen bajo el sello de esta compañía no tienen una aparición continúa, pero vale la pena leerla. Si no te es posible conseguirla en el idioma original o la traducción española realizada por "Norma Editorial", la cual es muy completa, la compañía "Toukan Manga" presentó algunos de éstos números en México, y aunque la traducción no es muy recomendable, por lo menos te puedes dar idea de lo que es este personaje que todavía se encuentra en pañales



Hellboy © Mike Mignola





!ES HORA DE PELEAR!
3
San Jerónimo
Av. Contreras N° 300
Col. San Jerónimo Lídice
Lomas Verdes
Av. Lomas Verdes N°. 77
Col. Sta Cruz Acatlán
LA PISTA
MARTIN LOPEZ